ANO 4 - NÚMERO 10 - PREÇO R$ 3,00

RPG BRASIL

DRAGÃO

ESPECIAL

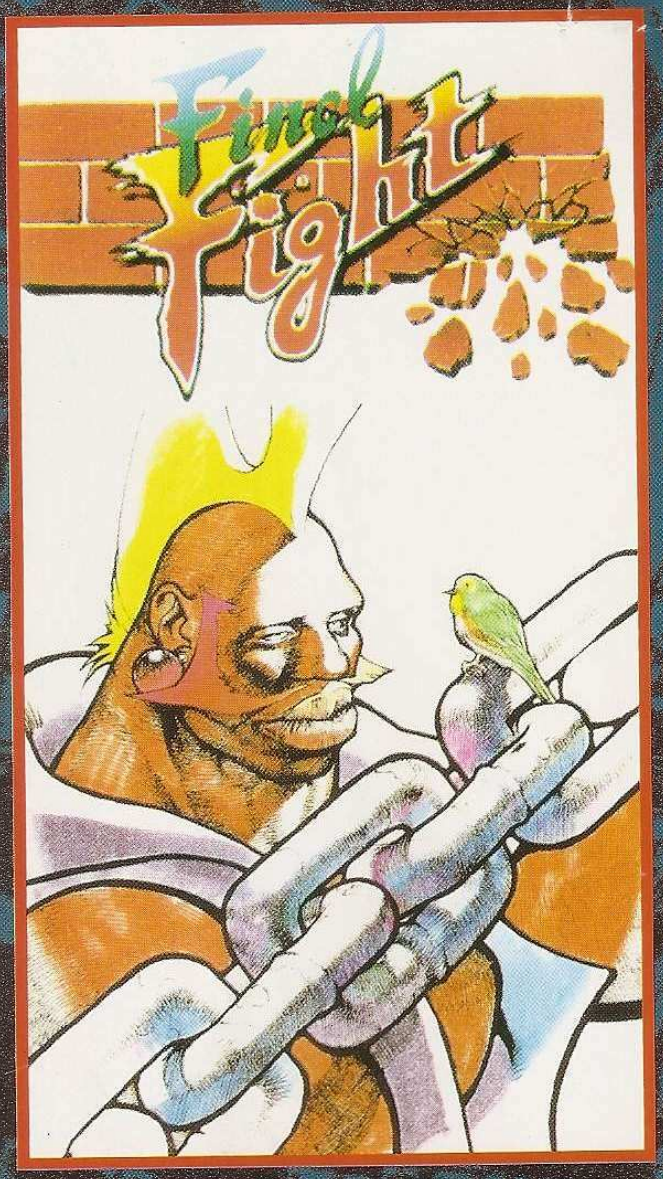
3 D&T

Final Fight

STREET FIGHTER e FINAL FIGHT são trademarks da Capcom Romstar do Brasil. Todos os direitos reservados.

7897780505220

Uma nova aventura de RPG para os STREET FIGHTERS



ATENÇÃO: esta revista é um suplemento para o jogo de RPG STREET FIGHTER ZERO 3, apresentado na revista DRAGÃO BRASIL ESPECIAL #7

SISTEMA 3D&T CRIADO POR
MARCELO CASSARO

ADAPTAÇÃO PARA FINAL FIGHT
J.D.NUNES & HIMSKY MASSAOKA

PERSONAGENS
FLÁVIO L.R. RIBEIRO

CAPA, QUADRINHOS E ILUSTRAÇÕES SUPLEMENTARES
ERICA AWANO & WAGNER FUKUHARA

DRAGÃO BRASIL
TRAMA

DIRETOR
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M.Trevisan
Rogério "Katabrok" Saladino

Diagramadores
Armando S. Pereira
Márcia M. S. Braga
Dawis Roos

Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e Acabamento
PARMA

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (ISSN 1413-599X) é uma publicação da trama Editorial Ltda, Ano IV, #10, fevereiro de 1999. STREET FIGHTER e FINAL FIGHT são Trademarks da Capcom Romstar do Brasil. Todos os direitos reservados.

O Campo de Batalha

"Uma das maiores e mais modernas cidades do mundo, Metrocity é um modelo de organização e um ótimo lugar para se viver..."

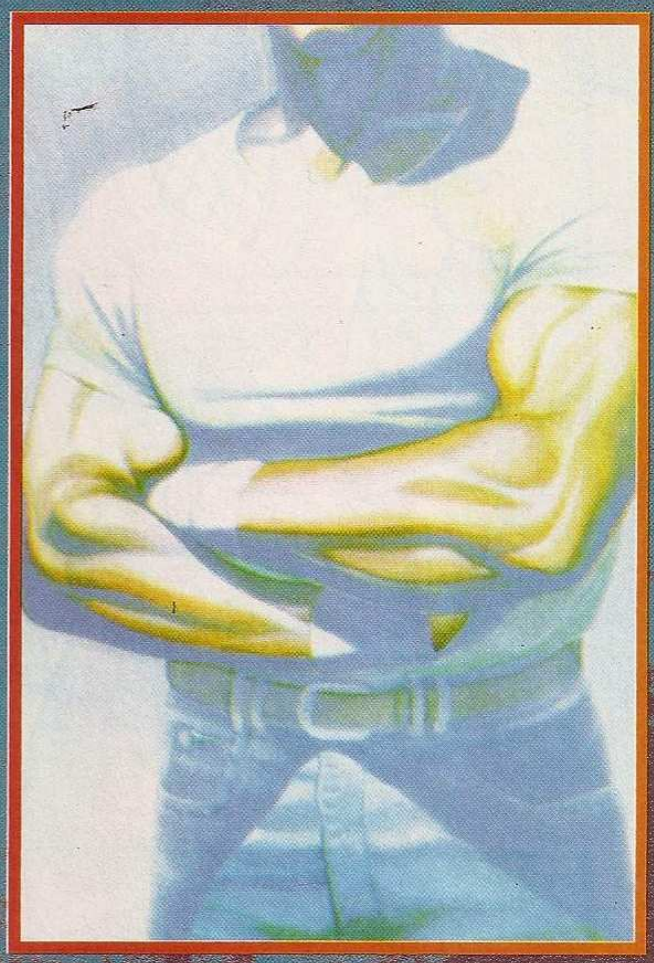
Assim dizem os folhetos de propaganda desta metrópole. Já em sua terceira gestão, **Mike Haggar** — ex-Street Fighter e atual prefeito — ficou famoso ao desmantelar a temida gangue **Mad Gear** durante a grande aventura que ficou conhecida como **Final Fight**. Isso aconteceu anos atrás, e atualmente os incidentes causados por gangues organizadas foram reduzidos drasticamente... ou, pelo menos, é o que indicam os dados oficiais. Felizmente para os habitantes desta grande metrópole, Haggar suspeita da veracidade total desses estudos...

De tempos para cá, os hospitais de Metrocity registram número crescente de casos de espancamento. Após um pouco de investigação, uma má notícia chegou aos ouvidos do prefeito: no submundo da cidade alguém estava realizando mini-torneios entre os lutadores de rua e demais marginais. Aqueles que venciam eram recrutados para formar uma nova e gigantesca gangue!

Investigações mais profundas levaram a notícias ainda piores: **Rolento**, um dos cabeças da antiga Mad Gear, havia escapado da prisão recentemente. De volta à ação, e apoiado por uma organização terrorista chamada **Shadaloo**, ele estava criando uma nova gangue — muito maior e mais poderosa!

Muita coisa havia mudado desde a **Final Fight**. O ninja chamado **Guy**, treinado na arte marcial do Bushin e um dos heróis que atuaram na derrota da Mad Gear, está agora envolvido com Street Fighters estrangeiros — especialmente a bela maga chamada **Rose**. Com ajuda de Haggar, ele agora investiga o tentáculo da Shadaloo que serpenteia em Metrocity. Enquanto isso, seu antigo parceiro e rival **Cody** — o esquentado quase-genro de Haggar — foi preso e condenado sob circunstâncias misteriosas, e agora é um fugitivo da justiça.

Uma série de incidentes menores revelam que o crime e violência começam a reconquistar a cidade. Gangues lutam pela liderança de ruas abandonadas no desolado Bairro Desocupado a noroeste. Novos lutadores chegam



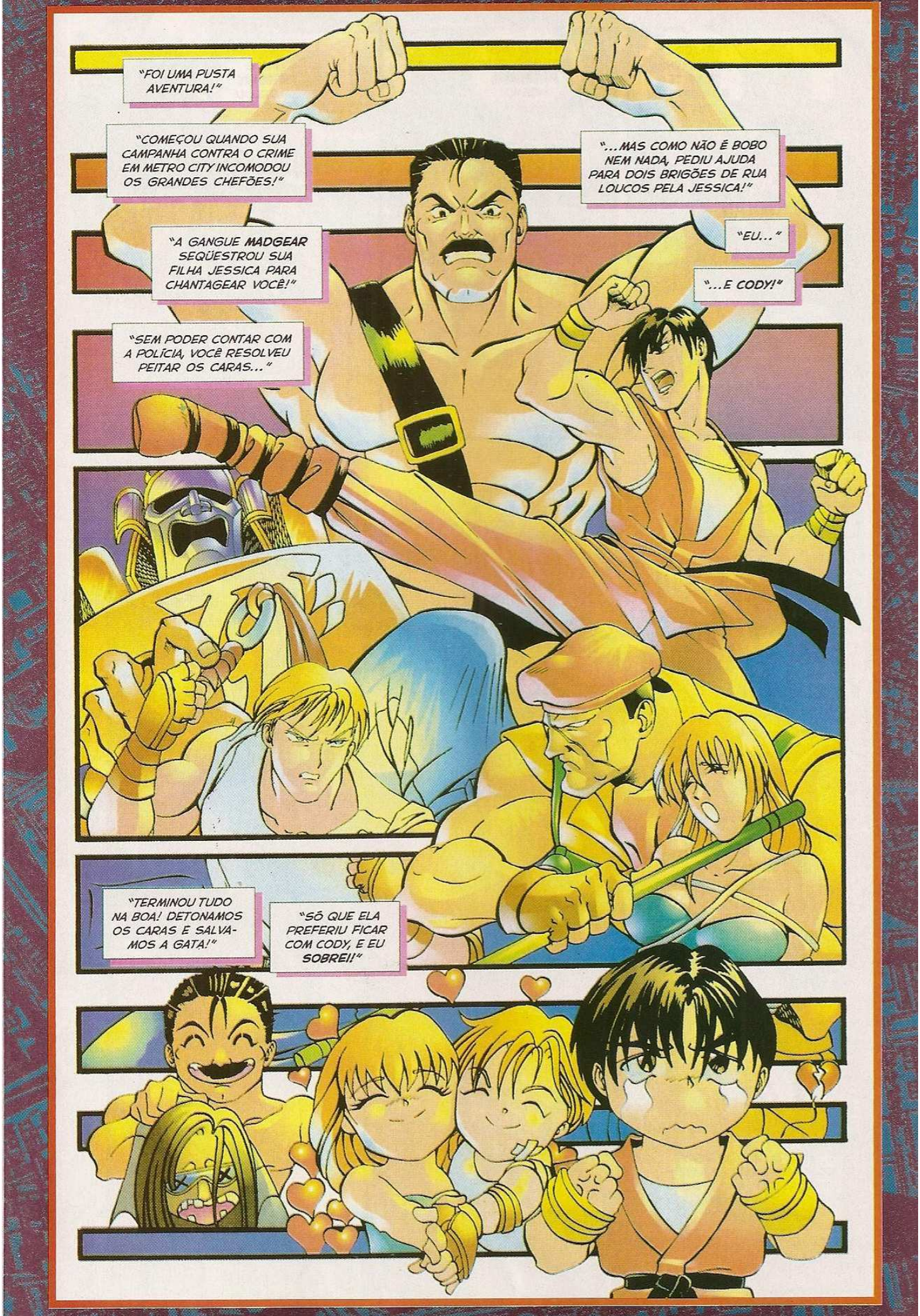
de fora, dispostos a iniciar outra **Final Fight** se necessário: **Carlos Myamoto**, um nissei brasileiro e enteado de Haggar; sua namorada **Maki Genryusai**, filha rebelde de Zeku, antigo mestre de Guy. Ambos auxiliam o trabalho das autoridades na manutenção da ordem urbana, adiando assim o retorno do caos de tempos atrás. Temos ainda o retorno de antigos capangas, como os **Andore**, **Elick**, **Roxy** e **Poison**; e as guerreiras genéticas **Juni** e **Juli**, enviadas pela Shadaloo para ajudar a Mad Gear.

Nesta cidade uma tênue linha divide a lei e a ordem. Os Street Figthers lutam contra o ressurgimento de uma nova e poderosa Mad Gear — mas, com a chegada da Shadaloo, terminaram os combates por questões de honra ou glória. Esta é uma guerra urbana, uma luta sem trégua contra os criminosos que começam a emergir de seus esconderijos, de becos escuros a galpões abandonados. Todos aguardam o momento da nova e derradeira **Final Fight!!!**

UM CANTO QUALQUER EM METRO CITY.
GUY.
STREET FIGHTER. ÁGIL. VELOZ.
TREINADO NAS TÉCNICAS MORTAIS DO NINJITSU.
NAS RUAS DE UMA DAS MAIORES METRÓPOLES DO MUNDO, SEU NOME É SUSSURRADO FEITO LENDA.
VOCÊ DE NOVO, CARA?
SERÁ QUE AINDA NÃO TE DETONEI O BASTANTE?
VAI FUNDO, MEU! JÁ PEITEI GENTE MUITO MAIOR QUE VOCÊ!
MENTIRA.
APÓS O COLAPSO DA GANGUE, ELE QUER FAZER CARREIRA NO CRIME ORGANIZADO.
ACREDITA QUE, SOCANDO GENTE PELAS RUAS, PODE CHAMAR A ATENÇÃO DE ALGUMA GRANDE ORGANIZAÇÃO.
BIRDIE FOI O MAIOR E MAIS FORTE MEMBRO DA GANGUE MAD GEAR.
ESPECIALMENTE ESSA TAL SHADALOO, DA QUAL ANDA OUVINDO FALAR.
PUNK. INGLÊS. BRIGÃO.

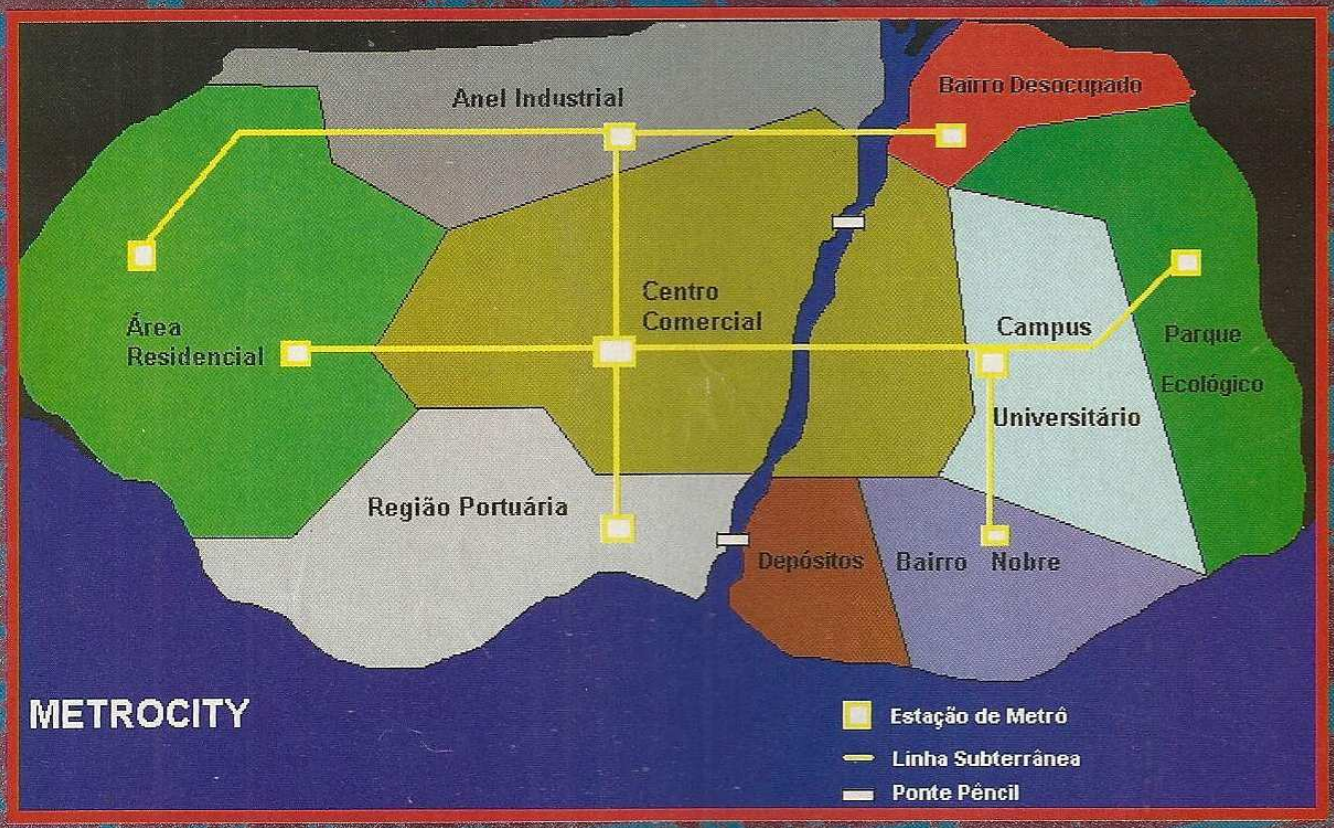
NÃO. ELE NÃO É MUITO ESPERTO.
BIRDIE PREFERE PENSAR COM OS PUNHOS.
PUTZ!
BONC!
CONTINUA BATENDO BEM FORTE, BIRDIE...
...MAS ISSO SÓ FAZ DIFERENÇA SE PUDER ME ATINGIR!
EU, POR OUTRO LADO, NÃO TENHO PROBLEMA COM ISSO!
COMO POSSO ERRAR UM ALVO TÃO GRANDE?
SOC!
KPOW!

TELEFONE PRA VOCÊ, GUY! MAS EU ACHO QUE É TROTE...
O CARA TÁ DIZENDO QUE É O *PREFEITO!*
VAI PRA CASA, MANÉ!
OOONF! NO *STREET FIGHTER I* NÃO TINHA DISSO!
VALEU, MINA!
HAGGAR?! CARA, É VOCÊ MESMO?
COMO VAI ESSA VIDA MANSA ATRÁS DA MESA?
IMPOSTOS, OBRAS, PROBLEMAS... O DE SEMPRE!
O CHEFE DE POLÍCIA SEMPRE FALA EM VOCÊ, GUY! AINDA SURRANDO BANDIDOS?
ME DEIXA COM SAUDADES DOS MEUS TEMPOS DE *STREET FIGHTER!*
VOCÊ FOI *GRANDE*, HAGGAR!
MESMO COMO PREFEITO, AINDA SABE USAR OS PUNHOS!
FOI DEMAIS LUTAR AO SEU LADO! O PESSOAL AINDA COMENTA PELAS RUAS!
CHAMAM DE *FINAL FIGHT!*


"FOI UMA PUSTA AVENTURA!"
"COMEÇOU QUANDO SUA CAMPANHA CONTRA O CRIME EM METRO CITY INCOMODOU OS GRANDES CHEFÕES!"
"A GANGUE MADGEAR SEQÜESTROU SUA FILHA JESSICA PARA CHANTAGEAR VOCÊ!"
"SEM PODER CONTAR COM A POLÍCIA, VOCÊ RESOLVEU PEITAR OS CARAS..."
"...MAS COMO NÃO É BOBO NEM NADA, PEDIU AJUDA PARA DOIS BRIGÕES DE RUA LOUCOS PELA JESSICA!"
"EU..."
"...E CODY!"
"TERMINOU TUDO NA BOA! DETONAMOS OS CARAS E SALVAMOS A GATA!"
"SÓ QUE ELA PREFERIU FICAR COM CODY, E EU SOBREI!"

FAZER O QUÊ? MINHA FILHA TEM BOM GOSTO! HE, HE!
HUNF! SACANAGEM!
O QUE VOCÊ QUER, HAGGAR?
TENHO MÁS NOTÍCIAS, GUY! PÉSSIMAS, MESMO!
MAD GEAR ESTÁ DE VOLTA!
É RUIM, HEIM?!
COMO PODE ISSO? A GENTE DESMANTELOU A GANGUE! OS CHEFES ESTÃO NA CADEIA!
"NEM TODOS, GUY! ROLENTO ESTÁ LIVRE!"
"FUGIU DA PRISÃO HÁ POUCOS MESES! ESTÁ NO COMANDO DA NOVA MAD GEAR!"
"E ISSO NÃO É O PIOR! OUVI FALAR QUE ROLENTO ESTÁ RECEBENDO APOIO DE ALGUMA GRANDE ORGANIZAÇÃO!"
MAD GEAR NÃO É MAIS APENAS UMA GANGUE DE RUA! AGORA SÃO UM COMANDO MERCENÁRIO!
PRECISAMOS FAZER ALGUMA COISA, GUY!

METROCITY



Metrocity. Uma das dez maiores metrópoles do mundo. Localizada na costa sudeste dos EUA, tem uma população de quase oito milhões de habitantes — e, durante anos, reteve o triste título de cidade com a maior taxa de criminalidade em todo o mundo. As gangues e o crime organizado dominaram por muito tempo, até a posse do prefeito Mike Haggar — um ex-Street Fighter, extremamente rigoroso no combate ao crime. Hoje, Metrocity é um lugar melhor para se viver... por enquanto.

Metrocity é nosso primeiro cenário de campanha para aventuras de **Street Fighter Zero 3.** Um lugar de perigo e aventura, com Guy e outros Street Fighters travando duelos em seus becos e no porto; gangues crescendo no bairro desocupado, como um exército secreto, sob ordens de seu comandante Rolento; e a sinistra presença da Shadaloo crescendo cada vez mais nas corporações do centro comercial.

A seguir você vai encontrar descrições das partes mais importantes da cidade, mas o Mestre é livre para acrescentar quaisquer outros elementos.

Área Residencial: nesta parte de Metrocity se localizam as principais escolas, pequenas lojas de comércio e diversão, parques públicos e uma pista de hóquei sobre o gelo. Aqui existem algumas tribos de skatistas e jogadores de hóquei que freqüentam os parques e ruas. Há também grafiteiros e outros pequenos delinqüentes que, quando apanhados pela polícia, acabam sendo obrigados a prestar serviços sociais à comunidade, nas repartições públicas e hospitais da região — uma medida implementada pelo próprio prefeito Haggar. Exceto por tais incidentes menores, é uma área calma.

Anel Industrial: região densamente ocupada por fábricas de mais variados tipos, no anel industrial destacam-se duas montadoras de automóveis, uma petroquímica e uma metalúrgica. Esta última pertence à família Masters (de Ken Masters), enquanto as demais fazem parte do império da família Kanzuki (de Karin). A população deste setor da cidade é de classe média-baixa, a maioria trabalhadores que decidiram morar mais perto do trabalho. Neste lugar de ruas extensas e pouco iluminadas, a marginalidade é alta. Correm rumores de que antigos membros da Mad Gear — como os debilóides "Andore" e o grupo psicótico "Elick" — rondam a região. Embora Haggar tenha ordenado um aumento das patrulhas policiais na região, nada de concreto se confirmou.

Centro Comercial: a região central de Metrocity é um conjunto gigantesco de conglomerados, corporações e instituições financeiras. Toda a economia da cidade passa por aqui. Shoppings e grandes lojas de conveniência ocupam a paisagem.

Aqui também se localiza o poder público metropolitano — a Prefeitura, a Câmara de Vereadores e o Fórum. Mas o que realmente realça esta região é a glamourosa vida noturna local, com suas de shows e um grande cas-

sino (em Metrocity o jogo não é ilegal; mesmo assim, este estabelecimento está sob o olhar atento do prefeito Haggar). Há também um grande estádio onde se realizam eventos diversos, incluindo lutas do circuito mundial de Luta-Livre — onde Mike Haggar iniciou sua carreira como Street Fighter há muitos anos.

Do luxuoso Sky Heaven — um grande restaurante panorâmico, construído em uma estrutura em forma de disco sobre um prédio de sessenta andares — pode-se admirar o mar de luzes que as demais construções e ruas formam ao anoitecer. Quando está na cidade, a maga Street Fighter Rose costuma se hospedar em um dos hotéis locais: às vezes ela aceita ler a sorte de pessoas que a procuram com problemas.

Bairro Nobre: região de residências de classe A, mansões e prédios exuberantes, o bairro nobre abriga a nata da sociedade de Metrocity. A segurança local é feita na maior parte por empresas particulares — e há notícias da existência de uma milícia paga para manter a ordem de qualquer maneira, protegendo os ricaços e pessoas mais importantes. Isso é ilegal — mas entre os moradores estão muitos juízes e políticos corruptos que "mexeram os pauzinhos", trapaceando as ordens do prefeito. Haggar sabe disso, mas está de mãos atadas depois do incidente **Final Fight**, quando ele próprio saiu às ruas socando bandidos para salvar sua filha.

O lugar mais badalado do Bairro Nobre é Kumitê de artes marciais, criado para divertir os abastados moradores desta região. O Street Fighter Sodom costuma lutar aqui, também agindo como observador para Rolento: novos e poderosos Street Fighters são convidados a fazer parte da nova Mad Gear.

Região Portuária: o porto da cidade é um importante centro de abastecimento para o comércio e indústria locais. Capaz de comportar até seis navios de grande porte, a Região Portuária recebe não apenas cargas, mas também pessoas chegam a Metrocity por ali.

Esta é uma área com muito comércio informal, onde pode-se encontrar de tudo (cortesia do mercado negro controlado pela Shadaloo). Pessoas pouco prevenidas são as presas mais comuns dos maus-elementos daqui. Entre os tipos que realmente devem ser evitados estão as belas, sensuais e realmente perigosas "Roxys" e "Poisons", ex-Mad Gears agora trabalhando como *freelancers*. Elas escorregam entre os dedos da polícia e são grandes dores de cabeça para o prefeito Haggar.

Na região portuária também fica a Penitenciária de Metrocity, totalmente reformada e modernizada durante a administração de Haggar. Mas mesmo essas melhorias não conseguiram impedir a fuga de Cody...

Depósitos: ligado à região portuária por uma das duas pontes da cidade, o setor de depósitos consiste de um aglomerado de galpões e depósitos onde são estocadas as mercadorias recebidas pelo porto. Aqui, em determinados locais secretos, são realizados campeonatos de seleção de pessoal para a nova Mad Gear. Alguns galpões se transformam em verdadeiras arenas em menos de um dia! A proximidade do rio e oceano facilitam o descarte dos corpos de competidores menos afortunados...

Às vezes Rolento aparece pessoalmente para verificar como andam os novatos, mas isso é raro. Os combates nunca acontecem no mesmo lugar duas vezes, o que torna muito mais difícil para as autoridades desmontar essa operação.

Campus Universitário: um grande complexo de faculdades, a Universidade de Metrocity oferece mais de quinze cursos diferenciados. O campus é formado pelo conjunto de prédios dos cursos, uma pista de atletismo e o maior ginásio de esportes da cidade — casa dos Titãs de Metrocity, o melhor time de futebol da região.

Neste lugar Cody, Guy e Jessica firmaram sua amizade — e por aqui o esquentado Street Fighter Cody, agora foragido da justiça, foi visto pela última vez. Entre os alunos desta universidade estão alguns dos hackers mais talentosos do país: vez por outra eles são convidados (ou mesmo forçados) a integrar a nova Mad Gear. Isso desperta a atenção das autoridades e a preocupação do prefeito, já que quase tudo na metrópole é controlado por computadores.

Parque Metropolitano: São dez acres de área verde, parques familiares e locais para realização de eventos ao ar livre. Infelizmente a dificuldade de acesso aos setores mais afastados do Parque Metropolitano permite o crescimento de incidentes entre os usuários daqui e marginais provavelmente vindos do Bairro Desocupado. Assaltos são comuns à noite; as autoridades pedem para que as pessoas evitem a região nesse período.

Bairro Desocupado: durante o incidente **Final Fight** os integrantes remanescentes da gangue Mad Gear se espalharam pelas ruas da cidade, disseminando caos e destruição por onde passavam. Houve uma verdadeira guerra urbana entre eles e a polícia de Metrocity, resultando na destruição de quadras inteiras. Essa região foi evacuada, e Haggar decretou a demolição do bairro inteiro. Infelizmente o projeto ainda não foi aprovado (dizem que vereadores corruptos foram subornados para adiar a demolição), o que forneceu tempo suficiente para que toda a área fosse ocupada pela escória da sociedade.

Um verdadeiro submundo surgiu por aqui, onde a lei é destroçada pela força bruta e intimidação. Este lugar é o que mais se aproxima de um lar para Rolento, o comandante da nova Mad Gear: ele transformou as ruínas de uma estação de metrô em seu quartel-general, de onde comanda marginais em toda a cidade. O lugar é protegido por June e Julie, seus soldados de elite.

Aqui está sediada a maior parte dos marginais que agem em Metrocity. A polícia nem mesmo se arrisca a entrar no bairro, deixando por conta de Haggar a resolução deste problema. Um Street Figher pode procurar este lugar se estiver em busca de desafio (ou encrenca).

Novas Vantagens e Desvantagens

Estas são algumas novas Vantagens, Desvantagens e Perícias ainda não vistas em **Street Fighter Zero 3.**

Novas Vantagens

Parceiro (2 pontos): esta Vantagem é parecida com Aliado, mas melhor. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Em dupla vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um. Também podem compartilhar Vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras. **Exemplo:** um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial ataca com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Então pegamos as Características mais altas, reunimos a Vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida!

Quando vocês recebem dano, após a jogada de Armadura, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima). Seu Parceiro pode ser um NPC ou outro personagem jogador. Seja quem for, ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro. Você pode possuir apenas um Parceiro.

Atenção: lembre-se que lutar com um oponente em desvantagem numérica não rende nenhum Ponto de Experiência pela vitória. Lembre-se também que, assim como um Aliado, seu Parceiro não poderá estar SEMPRE presente — às vezes ele pode até precisar ser salvo!

• **Reflexão (2 pontos):** esta Vantagem permite a você não apenas bloquear completamente um ataque feito a longa distância, mas também devolvê-lo ao atacante!

Quando um Street Fighter com esta Vantagem recebe um ataque baseado em Poder de Fogo, ele joga um dado e compara o resultado com sua Armadura. Se o resultado é maior, a Reflexão falha e ele sofre dano normalmente (fazendo sua jogada normal de Armadura para absorver o dano). Mas se o resultado é menor ou igual, então ele não sofre NENHUM dano (nem mesmo aquele 1 ponto de dano provocado por qualquer ataque) e ainda consegue refletir o disparo diretamente contra o atacante! Esse contra-ataque acerta automaticamente, e o "contra-atacado" deve fazer agora seu próprio teste de Armadura para absorver o dano.

Nova Desvantagem

• **Devoção (-2 pontos):** Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um Street Fighter com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo — e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de -1 em TODAS as suas Características.

Note que uma Devoção é algo REALMENTE sério: Ryu passa a vida treinando para se tornar o melhor Street Fighter do mundo, mas este objetivo não prejudica suas outras lutas que encontra pela frente. Ele não tem, portanto, uma verdadeira Devoção. As guerreiras genéticas Juni e Juli, por outro lado, foram mentalmente condicionadas por Bison — e deixar de seguir suas ordens provocaria nelas grande perturbação, atrapalhando seu desempenho em combate.

Você NÃO pode possuir uma Devoção usada em TODAS as situações de combate — como "derrotar todos os meus oponentes" ou "lutar sempre para provar minha força". Você também não pode ter mais de uma Devoção.

Novas Perícias

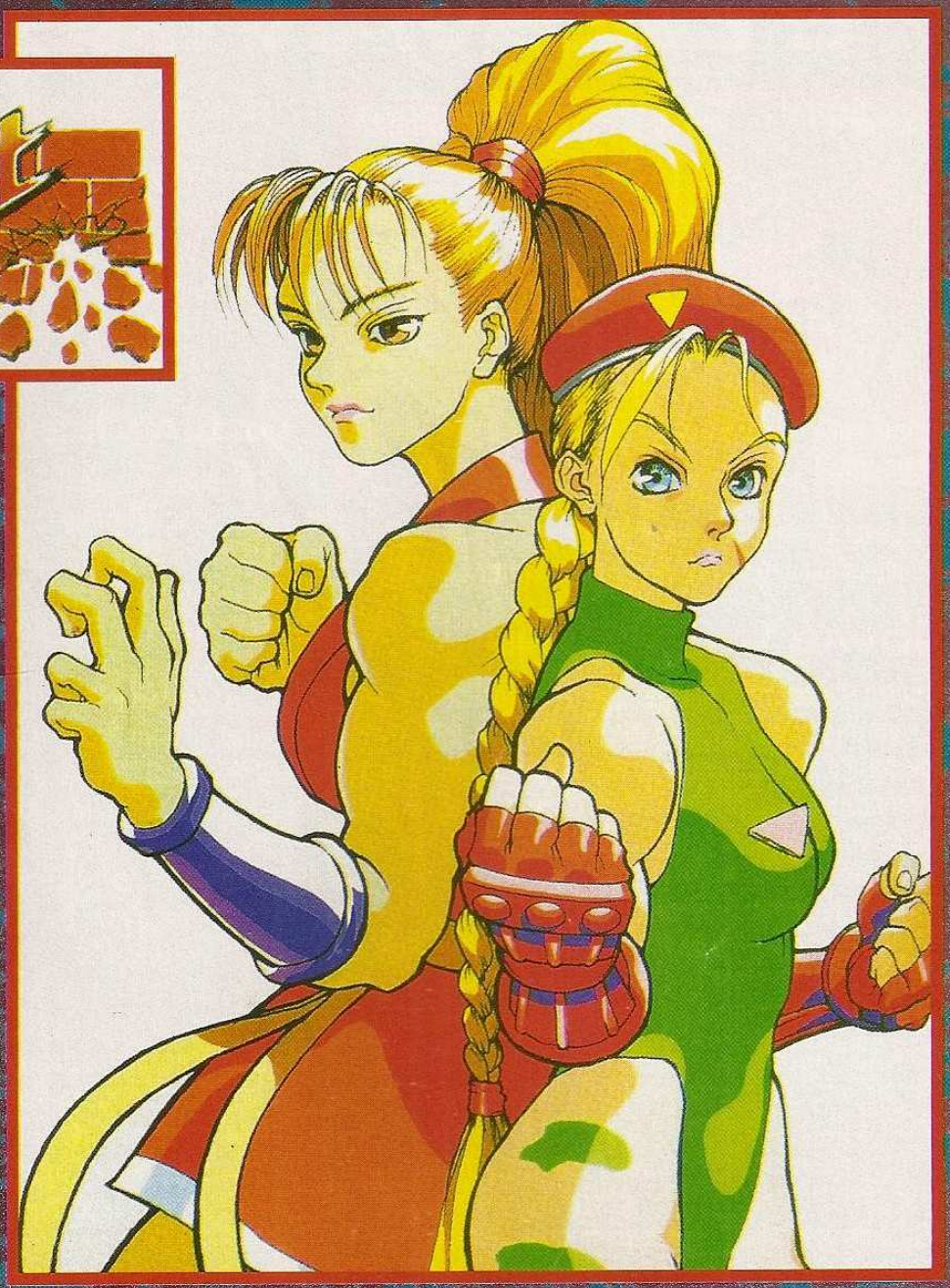
• **Crime (2 pontos):** esta é uma Perícia para ladrões, espiões, falsificadores e outros bandidos. Além de conhecimentos criminosos (arrombamento, disfarce, explosivos, falsificação...), em Metrocity esta Perícia serve para conseguir informações no submundo do crime — especialmente sobre a Mad Gear. Se preferir, você pode apenas comprar a especialização Submundo (1 ponto).

• **Esporte (2 pontos):** esta é a Perícia para praticar vários tipos de esporte e conhecer suas regras. Suas especializações (1 ponto cada) são: Acrobacia, Alpinismo, Arqueiria, Corrida, Jogos, Mergulho, Natação, Pilotagem e outras.

• **Manipulação (2 pontos):** esta é a Perícia para obter favores de outras pessoas por meios diversos. Suas especializações (1 ponto cada) são: Hipnose, Interrogatório, Lábia, Intimidação, Tortura, Sedução e outras.

PERSONAGENS

Maki Genryusai, a filha rebelde de Zeku, mestre de Guy; e Cammy, uma guerreira genética de Bison, como Juni e Juli



Além dos Street Fighters mostrados nas páginas centrais, estes são os principais personagens que podem ser encontrados em Metrocity. A maior parte deles são a "infantaria" de Rolento — marginais de rua que parecem gangues caóticas, mas na verdade fazem parte de uma força bem organizada. Estes bandidos podem ser vistos em muitas partes da cidade.

ANDORE

F2, H2, R2, A1, PdF 0; 10 PVs
Vantagens e Desvantagens: Patrono: Mad Gear (2 pontos); Inculto (-1 ponto)

Andore não é o nome de ninguém, mas sim uma gíria das ruas de Metrocity para bandidos muito fortes e pouco espertos. Eles formam um tipo de "tribo" dentro da Mad Gear, e quase todos se vestem como homens fortes de circo. Os Andore são usados para acompanhar outros membros da organização — principalmente durante visitas aos comerciantes que não gostam de colaborar com a "taxa de proteção do bairro". Pessoas e lugares que fazem parte do mercado negro da Shadaloo, tais como pontos de tráfico, também são protegidos pelos Andore.

ROXY E POISON

F1, H3, R2, A1, PdF 1; 8 PVs
Vantagens e Desvantagens: Aparência Inofensiva (1 ponto); Crime (2 pontos); Patrono: Mad Gear (2 pontos)

Assim como Andore, "Roxy" e "Poison" são codinomes usados dentro da Mad Gear. Elas parecem punks comuns, mas são na verdade lutadoras muito habilidosas.

inteligentes e mortais. Costumam ser o cérebro por trás de muitas operações da Mad Gear, cuidando da administração e organização do crime em cada região, enquanto os Andore são os músculos. Além disso, são especialistas em disfarce (isso faz parte da Perícia Crime): podem atuar não apenas como prostitutas, mas como qualquer tipo de garota aparentemente inofensiva.

A maioria delas usa facas, mas algumas preferem estiletes, facas de arremesso e às vezes adagas sai. Elas podem lutar corpo-a-corpo ou arremessar facas (dano por Poder de Fogo) de uma distância segura. Cada Roxy ou Poison costuma comandar um grupo de quatro ou cinco Andores e dois ou três Elicks.

Elick

F2, H1, R2, A3, PdF 0; 10 PVs
Vantagens e Desvantagens: Eletricidade (1 ponto); Máquinas (2 pontos); Patrono: Mad Gear (2 pontos)

Os "Elicks" são um grupo de técnicos maníacos e pervertidos. Sob o comando da Mad Gear, eles dão apoio técnico à gangue — construindo ou modificando qualquer tipo de arma, veículo ou equipamento para usos criminosos (essa habilidade faz parte da Perícia Máquinas). Eles usam como arma favorita um aparelho de choque elétrico ("taser"), muito poderoso e incrivelmente eficaz, mas de difícil utilização.

Juni

F1, H3, R2, A1, PdF2; 10 PVs
Vantagens & Desvantagens: Parceira: Juli (2 pontos); Aparência Inofensiva (1 ponto); Ataque Especial (1 ponto); Patrono: Bison (2 pontos); Devoção: obedecer a Bison (-2 pontos)

Juli

F2, H2, R1, A3, PdF1; 5 PVs
Vantagens & Desvantagens: Parceira: Juni (2 pontos); Aparência Inofensiva (1 ponto); Ataque Especial (1 ponto); Patrono: Bison (2 pontos); Devoção: obedecer a Bison (-2 pontos)

Estas novas oponentes serão uma desagradável supresa para os Street Fighters que lutaram durante a **Final Fight**: parecem meninas inofensivas, mas na verdade são clones! Supersoldados geneticamente criados por Bison, usando a avançada tecnologia da Shadaloo — o mesmo processo que gerou a Street Fighter chamada Cammy. Elas têm a aparência de duas garotas (uma morena e alta, outra loura e baixa), mas existem centenas delas!

Juni e Juli podem atacar em grande quantidade, mas em quaisquer situações elas agem em duplas: uma Juni sempre acompanhando uma Juli, e vice-versa (por isso possuem uma à outra como Parceiras). Juntas elas lutam como um só personagem com F2, H3, R2, A3, PdF 2, e todas as suas Vantagens reunidas.

Juni e Juli são normalmente utilizadas como guardas e soldados nas instalações da Shadaloo, mas Rolento tem agora uma pequena tropa delas sob seu comando em Metrocity. Eles as considera seus "soldados de elite", utilizadas apenas em missões muito importantes — ou para deter inimigos muito poderosos.

Carlos Myamoto

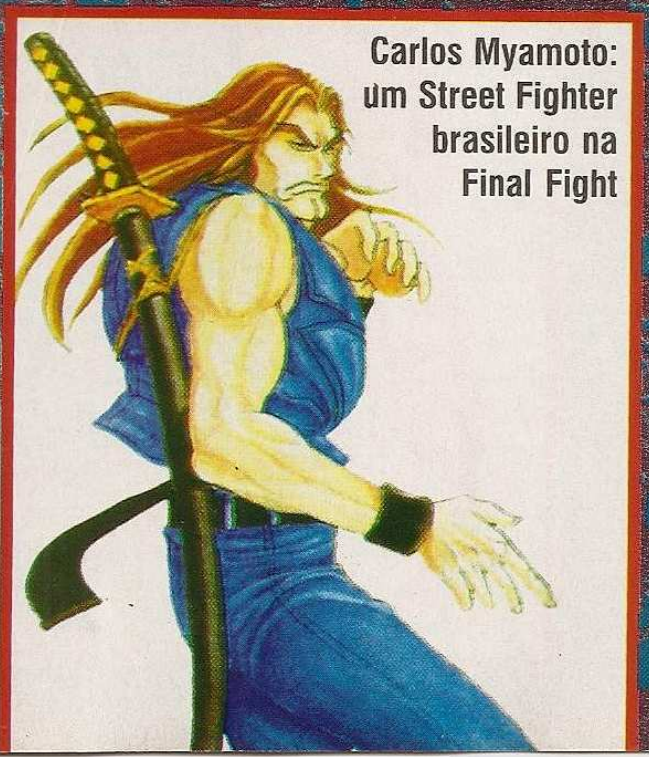
F2, H3, R1, A2, PdF 0; 10 PVs
Vantagens e Desvantagens: Aliado: Carlos (1 ponto); Ataque Especial: Razor Sword (1 ponto); Ataque Múltiplo (1 ponto); Energia Extra (1 ponto); Código de Honra (-1 ponto)

Carlos é um Street Fighter brasileiro, nissei, enteado de Haggar. Ele foi ao Japão aprimorar suas técnicas de judô e kendô, e agora está em Metrocity para ajudar na luta contra a Mad Gear. Pode ser visto sempre com sua inseparável espada katana nas costas. **Nota:** Carlos é um Street Fighter de 12 pontos, que pode ser usado como personagem jogador.

Maki Genryusai

F1, H3, R2, A2, PdF 0; 10 PVs
Vantagens e Desvantagens: Aliado: Carlos (1 ponto); Ataque Especial: Drill Kick (1 ponto); Ataque Múltiplo (1 ponto); Mestre: Zeku (1 ponto); Código de Honra (-1 ponto)

Maki é filha de Zeku, mestre da arte do Bushin e sensei do Street Fighter Guy. Durante sua juventude, ela se revoltou contra os ensinamentos do pai e resolveu viajar pelo mundo — mas, após algum tempo, se arrependeu e voltou para casa. Atualmente ajuda o prefeito Haggar e namora Carlos Myamoto. **Nota:** Maki também é uma Street Fighter de 12 pontos e pode ser usada como personagem jogador.



Carlos Myamoto: um Street Fighter brasileiro na Final Fight

FELIZ ANIVERSÁRIO, HAGGAR!

Esta aventura foi preparada para a participação de quatro ou cinco personagens jogadores feitos com 12 pontos. Guy, Haggar, Rose, E.Honda, Carlos e Maki aparecem como NPCs, mas o Mestre pode adaptar a aventura para que sejam usados como personagens jogadores. Outros Street Fighters já existentes como Ryu, Ken, Chun Li e outros também podem participar, assim como quaisquer personagens novos (inventados pelos jogadores).

A aventura, claro, se passa em Metrocity. Esta é uma noite especial: o prefeito Mike Haggar comemora cinqüenta anos, e a cidade está preparando uma grande festa (Haggar não conseguiu convencer seus amigos a "desistir dessa bobagem..."). Para homenagear seus tempos como lutador, vários Street Fighters foram convidados (incluindo, provavelmente, os personagens jogadores). Vai ser uma festa de arromba!

Parte 1: Oceano de Luz

Supondo que os personagens jogadores já estão na cidade (se quiser, o Mestre pode rolar um prelúdio com cada jogador para saber como foi sua chegada), tudo começa quando eles rumam para o local da festa. Mestre, leia isto para os jogadores:

> Parecia uma noite tranqüila em Metrocity, mas no centro comercial as coisas começam a esquentar: bares e boates abrem as portas para seus fregueses boêmios, as ruas se tornam rios de luz com os faróis dos automóveis. Vocês percebem um delicioso aroma de comida que deve estar vindo do prédio logo adiante — a academia de artes marciais do famoso mestre Genryusai. Este é o lugar marcado para a festa, e Mike já deve estar esperando. (Além do mais, a comida deve estar deliciosa!)

Este dojo é simples, mas espaçoso. Sua entrada, uma grande porta dupla, dá acesso ao tatame — e mais adiante a uma área onde várias mesas estão decoradas para festa. Sentado atrás de uma delas, um homem enorme vestindo terno e gravata fala ao telefone celular. É Mike Haggar (ao que parece, alguns assuntos ficaram pendentes na prefeitura). Quando os personagens chegam, ele se levanta e cumprimenta a todos.

Apesar de ser uma festa informal, diga aos jogadores que algumas pessoas estão vestidas de maneira bem peculiar! Existe uma mulher de vestido longo com um corte lateral um tanto ousado, usando uma espécie de cachecol. Há também um rapaz muito boa pinta, usando smoking preto e carregando nas costas uma... espada?!? Uma loira linda abraça um japonês imenso, que veste uma espécie de kimono vermelho e faixa preta (um traje bastante incomum).

A festa transcorre de forma magistral, com muita música, comida e gente bonita — mas o aniversariante parece visivelmente transtornado. Caso algum dos personagens pergunte o que está havendo, Mike diz que não é nada ("Ahn, problemas na prefeitura! Nada sério! Relaxem e aproveitem a festa!"). Se mesmo assim eles ficarem observando o prefeito, será fácil notar que ele recebe ligações pelo celular aproximadamente de hora em hora.

É quase meia noite quando ouve-se diante da academia a freada brusca de um carro. Imediatamente entra um grupo de 2d+6 homens mascarados e armados com metralhadoras (F1, H2, R2, A1, PdF2; 8 PVs), que começam a disparar par ao alto. A maior parte dos convidados corre na direção da parede oposta — mas outro grupo, formado pelos Street Fighters Haggar, Rose, Guy, Maki Genryusai, E.Honda e Carlos Myamoto (o carinha da espada), contra-ataca os invasores.

Agora, Mestre, os jogadores devem decidir o que fazer (como se fosse difícil adivinhar...). Caso decidam lutar, deve haver pelo menos um oponente ou mais para cada Street Fighter presente na cena (incluindo os NPCs). Personagens com a Desvantagem Inimigo podem ficar supresos ao perceber que ele aparece, aproveitando a chance para atacar — mas tentará fugir quando perceber que os Street Fighters estão vencendo.

Atenção: cada vez que um tiro disparado pelos bandidos erra o alvo, atinge um dos demais convidados da festa, que cai muito ferido (eles têm apenas 1 PV cada). Para cada duas pessoas caídas, cada personagem jogador recebe -1 Ponto de Experiência no final da aventura. (Ora, eles deviam PROTEGER essa gente!)

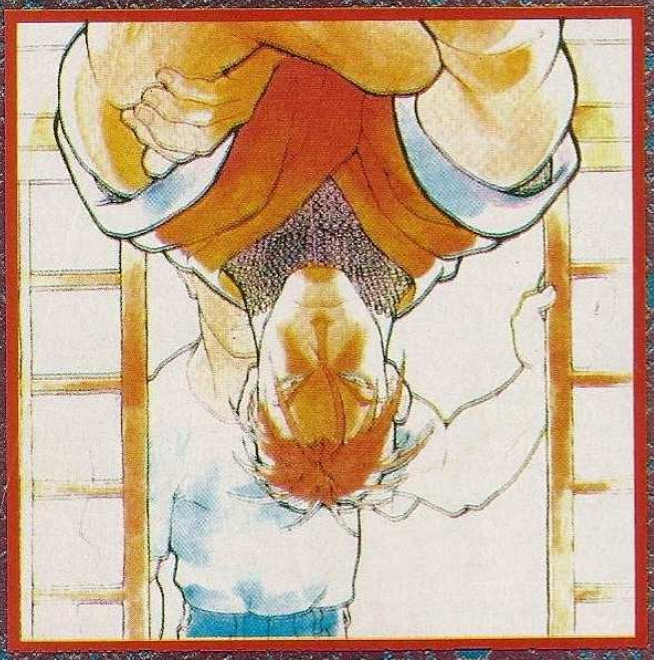
Quando termina o combate, o prefeito Haggar pede a Guy, Maki e Carlos para levar as vítimas até o hospital. Rose também decide ir para confortar os feridos (se estes personagens estão sendo usados por jogadores, Haggar procura outros voluntários). Então ele chama os jogadores até o escritório da academia e diz:

> "Amigos, como podem ver, este ataque já estava sendo esperado. Graças à ajuda de vocês, nenhum cidadão morreu ainda — mas um louco vem ameaçando a mim e a esta cidade, e este ataque me foi informado pelo próprio salafrário! Tenho alguns amigos tentando localizar a chamada. Se estão dispostos a ajudar Metrocity contra este perigo, eu gostaria que tentassem localizar o bandido e sua gangue enquanto eu e meu amigo Honda resolvemos outro pequeno problema..."

É muito provável que os jogadores aceitem um pedido pessoal de Haggar para salvar Metrocity (e surrar bandidos). Caso sua resposta seja sim, Haggar avisa que o local mais provável para encontrar o culpado será no Bairro Desocupado, onde existem muitos galpões onde eles poderiam se esconder.

Caso um ou mais Street Fighters recusem ajudar, o prefeito simplesmente agradece e pede a eles que saiam da sala enquanto dá mais informações aos outros. Aqueles que recusaram são abordados por uma mulher que pergunta se eles podem ajudar a prender "aquela malvada gangue que atirou em sua filhinha" (snif!), um pedido que nenhum Street Fighter honrado recusaria.

Se MESMO ASSIM algum jogador se recusar a colaborar (francamente, O QUE ele está fazendo nesta aventura de RPG?), ele será atacado por uma gangue de motoqueiros assim que deixar a academia — os Lobos,



armados com correntes, canos de aço e coquetéis molotov (F2, H1, R2, A1, PdF3, 10 PVs). São dez ou vinte motos, cada uma com dois ocupantes! Eles não atacam imediatamente, apenas ficam circulando a vítima, rindo e brandindo as armas, até que sejam atacados — e neste caso todos atacam! A fuga é impossível por meios normais, apenas truques como Levitação ou Teleporte teriam sucesso; do contrário, o personagem ficará ali apanhando, recebendo cinco ou seis ataques por turno, até que seus colegas venham em socorro.

Após a reunião com Haggar, os Street Fighters que concordaram em ajudar devem se dirigir para o Bairro Desocupado. Caso algum deles não esteja presente, o barulho das motos revela que os Lobos estão surrando um ou mais personagens de jogadores que não gostam de colaborar com o Mestre...

Parte 2: Cidade Devastada

Quando os Street Fighters chegam ao Bairro Desocupado, descobrem que na verdade ele não está tão desocupado assim. Um grande número de mendigos e marginais rondam o lugar.

Assim que chegam ao lugar, os Street Fighters são atacados por 1d + 2 bandidos (F1, H1, R1, A0, PdF2) e voltam a ser atacados a cada meia hora de tempo de jogo (ou dez minutos em tempo real). Esses bandidos são inimigos fracos — na verdade, tão fracos que uma vitória contra eles não rende nenhum Ponto de Experiência —, mas ataques sucessivos podem causar problemas a nossos heróis. Portanto, eles deveriam encontrar logo o que procuram e sumir daqui.

Caso os jogadores decidam investigar, verifique quais deles possuem as Perícias Investigação ou Crime (ou alguma de suas Especializações, como Rastreio ou Submundo). Diga a esses jogadores para fazer um teste de Habilidade cada um. Se todos falharem, não encontram nada — e uma nova onda de bandidos aparece. Um novo teste pode ser feito antes de cada ataque de bandidos. Quando algum deles tiver sucesso no teste, consegue descobrir um prédio em ruínas que provavelmente serve de base para uma grande gangue local. Se ninguém no grupo tem as Perícias necessárias, eles acabam encontrando o lugar de qualquer jeito após oito ataques de bandidos.

Essa gangue são os Sliders, um bando de violentos jogadores de hóquei sobre o gelo. Assim que os Street Fighters se aproximam do prédio, descobrem perplexos que está tudo congelado! Os Sliders construíram um grande e poderoso mecanismo para criar uma superfície de gelo sobre o chão, mesmo durante o verão!

Quando entram no prédio, os Street Fighters encontram o que parece ser uma grande quadra de hóquei sobre o gelo — e são recebidos com gritos de guerra. Um time de 2d + 2 Sliders (F2, H1, R1, A2, PdF0, 4 PVs) desliza em sua direção. Este será um combate difícil, porque os Sliders estão em sua Arena (portanto, recebem +2 em Habilidade). Além disso, os próprios Street Fighters sofrem um redutor de -1 em Habilidade enquanto lutam sobre o gelo escorregadio. Personagens com a Perícia Esporte não recebem nenhum redutor.

Caso os Street Fighters tenham sorte e consigam vencer mais da metade deles, o resto do bando recua — mas a alegria dos jogadores não vai durar, pois a gangue INTEIRA (uns 60 ou 70 Sliders!) abandona seus esconderijos nas arquibancadas e começa a avançar. Quando os jogadores parecem a ponto de virar pasta sob os tacos dos Sliders, uma voz grita: "Tempo!!!"

Quando todos olham, surge um patinador com uniforme do capitão do time. Ele desce devagar pelas arquibancadas, enquanto todos os Sliders se afastam e abrem caminho. Quando remove o capacete... Supresa! Não é "ele", e sim ela! A truculenta armadura de hóquei esconde uma mulher linda, mas muito perigosa. Ela tem F2, H2, R2, A3, PdF2 (pastilha de hóquei), Ataque Especial, Arena, Torcida e as Perícias Crime e Esportes. A Capitã observa os Street Fighters um a um, devagar e com calma. Se algum deles protesta, tenta falar ou interromper o "exame", é imediatamente castigado com o taco de hóquei e perde 1 Ponto de Vida.

Caso algum jogador tente atacá-la, lembre-o de que existem aqui pelo menos sessenta inimigos! Além disso, a própria Capitã Slider está em grande superioridade por possuir as Vantagens Arena e Torcida (AMBAS funcionais neste momento, elevando sua Habilidade atual para H5!). Se mesmo assim houver luta, os Street Fighters serão provavelmente massacrados — mas não mortos, pois os Sliders seguem um Código de Honra: sua luta é como um jogo, e eles são jogadores, não assassinos!

Após examinar (ou surrar) todos os Street Fighters, a Capitã se aproxima do mais bonitinho e pergunta o que eles fazem ali. Caso eles digam a verdade, ela fica pensativa por alguns instantes e então diz:

> "É Mad Gear outra vez! Aquele bando de F!#*$ da P$@$! Nos tempos da **Final Fight** eles eram uma gangue normal, mas agora querem dominar tudo! Estão de olho em nosso pedaço, está sendo difícil manter o território. Se vocês estão atrás de Rolento,

Sodom e sua turminha, dou a maior força!

"Uma de suas bases principais fica na área dos depósitos. É tudo que posso dizer."

Quando termina a conversa, alguns Sliders acompanham os Street Fighters — ou o que restou deles — até os limites de seu território. Eles são convidados a voltar para "jogar de novo quando estiverem lutando melhor..."

Parte 3: Depósitos Mortais

Na região dos depósitos o cheiro de lixo é muito forte. Os ratos são grandes e muitos — centenas de minúsculos olhos vermelhos observam na escuridão. O silêncio também é pesado, mas ao se aproximarem do mar é possível ouvir ao longe o som de motores e música.

Na área costeira existe grande número de bares e casas noturnas. O crime e marginalidade são visíveis aqui, mas em formas mais brandas — apenas pequenos delinqüentes. Caso os Street Fighters decidam arrumar briga com qualquer marginal que esteja na rua, ou simplesmente sair atacando a tudo e a todos, o pessoal apenas foge e se esconde em qualquer canto. Após dois turnos de combate não haverá viva alma por perto da confusão — mas personagens com Investigação ou Crime podem fazer um teste de Habilidade: sucesso revela a presença de um homem escondido atrás de algumas caixas. Se o grupo não tem essas Perícias, nesse caso os jogadores precisam encontrar o homem de outra maneira mais difícil (e quem sabe assim eles aprendem a não fazer personagens que só sabem dar porrada!).

Ele é um dos informantes da Mad Gear. Ele pretende seguir os Street Fighters para conhecer melhor suas habilidades (caso ninguém tenha notado sua presença antes, isso pode acontece mais tarde) e relatar tudo a seus superiores. É um bandido bem palerma, sem habilidades de combate (só tem 1 Ponto de Vida). Caso seja descoberto, pode ser devidamente "persuadido" (qualquer um com as Perícias Investigação, Crime ou Manipulação pode fazê-lo, sem testes) a contar o que sabe: ali perto há um galpão de carga que, no momento, serve como arena para lutas organizadas pela Mad Gear.

Quando os Street Fighters chegam ao galpão indicado, encontram uma enorme porta dupla — suficiente para passar um caminhão, mas bem trancada e muito pesada (a porta tem Armadura 5 e 30 Pontos de Vida). Por outro lado, uma porta lateral menor está destrancada. Ela leva a um corredor escuro: no final do corredor, os Street Fighters podem ver luzes e ouvir uma multidão.

Terminando de percorrer o corredor, os Street Fighters aparecem dentro de uma arena — um tipo de ringue móvel, construído sobre um caminhão, para ser facilmente mudado de lugar. Um grupo de "Andores" e "Elicks" (veja o capítulo Personagens) espera pelos Street Fighters: dois para cada jogador. À volta do ringue, sentados em caixas e cadeiras, numerosos espectadores apostam em seus vencedores. Uma porta pesada (Armadura 3, 20 Pontos de Vida) fecha o corredor, prendendo os Street Fighters na arena. Eles agora devem lutar.

Se os jogadores vencerem a luta preliminar, alguns bandidos arrastam os corpos dos "Andores" e "Elicks" para fora do ringue. Um murmúrio percorre a platéia, como se algo importante estivesse prestes a acontecer — e algo acontece: um imenso lutador, vestindo algo parecido com uma armadura samurai e carregando duas espadas, entra no ringue. "Can I and them! Beat all very down!" ele grita, com voz gutural.

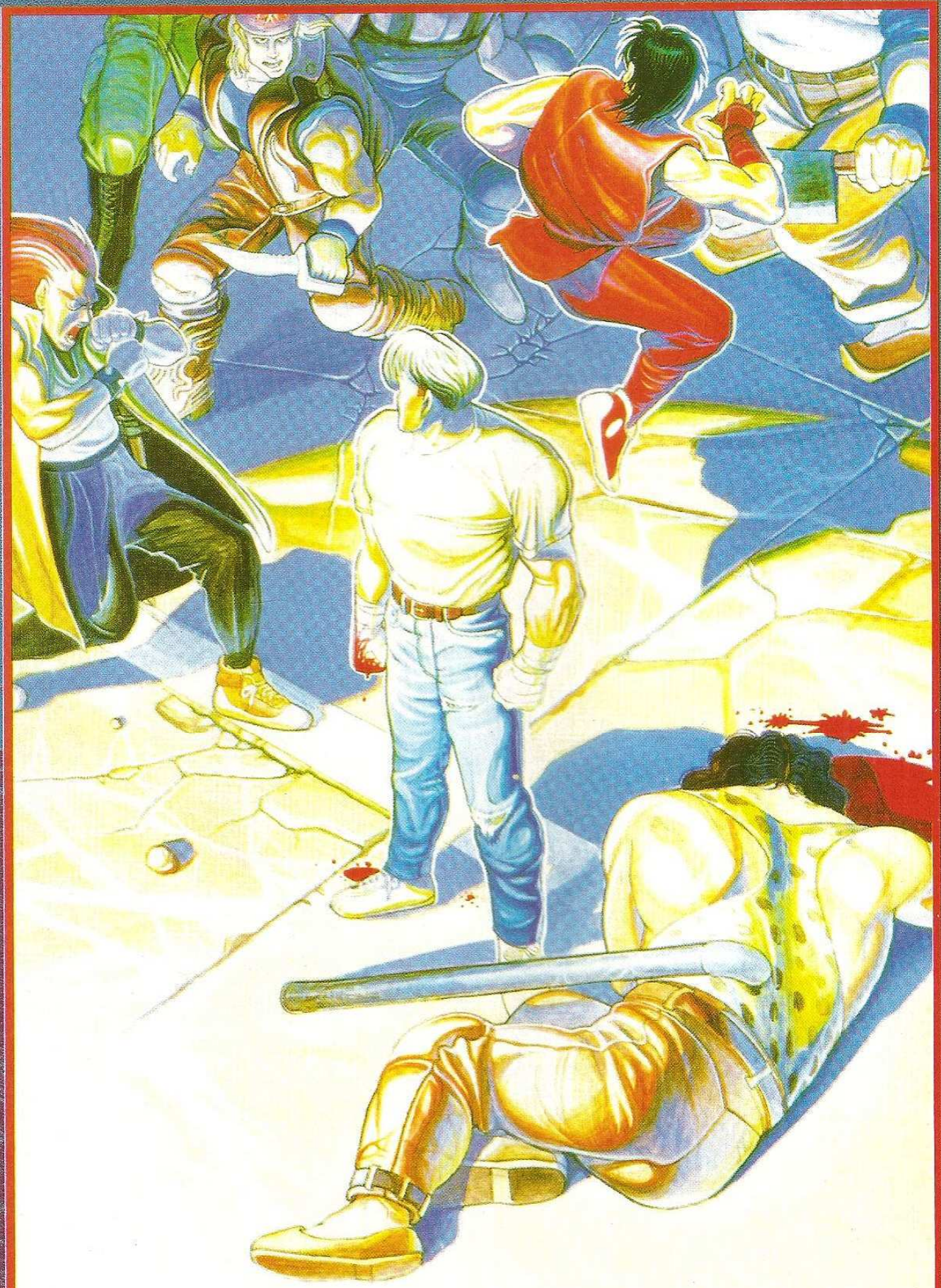
É Sodom. Braço direito de Rolento e segundo em comando da Mad Gear. Agora ficou feia a coisa...

Parte 4: Epílogo

A luta entre Sodom e os Street Fighters restantes (com seus Pontos de Vida também restantes...) será a batalha decisiva desta aventura. Se perderem, todos os Street Fighters serão abandonados inconscientes e feridos aqui no galpão. Quando acordarem ou forem encontrados, o lugar estará vazio — sem deixar sinais de que existiu aqui uma arena de lutas da Mad Gear. Se a aventura terminou assim, cada Street Fighter recebe apenas 1 Ponto de Experiência.

Se os jogadores venceram a luta final contra Sodom, todos os espectadores começam a fugir da arena. Então restará apenas recolher os prisoneiros e chamar Haggar para prender todo mundo. Mas uma coisa estranha acontece: embora Sodom e muitos capangas da Mad Gear tenham sido presos, não ficou comprovado que eles participaram do ataque à festa (a única pista de Haggar eram simples telefonemas). Portanto, todos recebem apenas acusações leves e são soltos sob fiança.

De qualquer forma, Haggar agradece a todos por desbaratar uma arena móvel da Mad Gear. Resta ao Mestre distribuir os Pontos de Experiência para os jogadores, de acordo com suas vitórias e derrotas. (**Atenção:** nenhum personagem pode ganhar mais de 5 Pontos nesta aventura, não importando quantos oponentes venceu.) Caso os jogadores tenham lutado contra todo o bando dos Sliders ou provocado confusão no porto, o Mestre também deve retirar 1 Ponto por cada incidente: afinal, os jogadores devem aprender quando lutar e quando conversar...



leitura savassi

leitura
savassi

TODO O UNIVERSO DE RPG, CARD GAMES

PLASTIMODELISMO, QUADRINHOS (MARVEL, DC, IMAGE, DARK HORSE, ÓPERA ERÓTICA, INDEPENDENTES, NACIONAIS), NOVIDADES DA ÁREA, PROMOÇÕES,

RESERVAS LEITURA

Enviamos via sedex para todo o BRASIL!

TELEFONE:
(031) **225.0694**
FAX:
(031) **225.4628**

Leitura Savassi
Av. Cristovão Colombo, 167
30140 - 140
Belo Horizonte - MG

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

CIDADE: _____

ESTADO: _____ CEP: _____

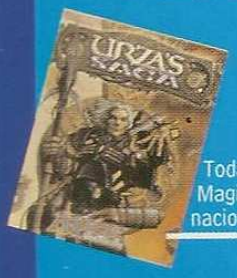
FONE: _____

E-MAIL: _____

Caso não queira danificar a revista, tire uma cópia do cupom

CATÁLOGO LEITURA:
PEÇA O SEU *GRÁTIS!*
ALÉM DOS PRODUTOS, MATÉRIAS SOBRE QUADRINHOS, CARDS E RPG.

NÚMERO UM:
ENTREVISTA INÉDITA COM O ROTEIRISTA *MARV WOLFMAN* E PREVIEW DO MANGÁ HELLFLOWER



Todas as edições de Magic The Gathering - nacionais e importados

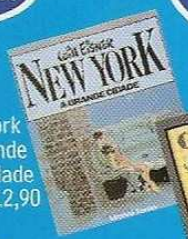
First Quest - 2 volumes completos para iniciantes em RPG. Com mapas, dados, miniaturas e CD

Papel A3 para quadrinistas - bloco com 22 páginas R$ 9,00

Todo o universo da White Wolf em português e inglês. Lobisomem, Vampire, Changeling, Wraith, etc.

Toscomem Lançamento de humor R$ 2,00

Quadrinhos e Arte Sequencial Will Eisner R$ 15,90



New York A Grande Cidade R$ 12,90

Todos os mundos de AD&D importados, DragonLance, RavenLoft, Planescape e outros

GURPS - O Mais Universal dos Sistemas e todos seus complementos

Battletech Batalhas incríveis no mundo dos robôs

VOCÊ VAI RECUSAR ESSA AVENTURA?

Ação, horror, ficção, fantasia... e druidas jeitosinhas! Tudo isso você encontra na DRAGÃO BRASIL, a maior, melhor e <u>única</u> revista brasileira de RPG e card games!

RPG BRASIL **DRAGÃO**

TODOS OS MESES NAS BANCAS!

TRAMA